Stefan Feld
Amerigo

Treed in de voetsporen van de beroemde ontdekkingsreiziger Amerigo Vespucci.

Ontdek nieuwe gebieden waar kolonisten een nieuw vaderland vinden voorzien van waardevolle grondstoffen. De dobbeltoren beslist over het lot van alle spelers. Dit vraagt om een goede planning en slimme tactische keuzes. Enkel spelers, die de blokjes in de dobbeltoren, de plannen van zijn tegenstanders en de gevaarlijke piraten in de gaten houden, maken kans om een beroemde ontdekkingsreiziger te worden en het spel te winnen.

SPELMATERIAAL

Algemeen spelmateriaal:

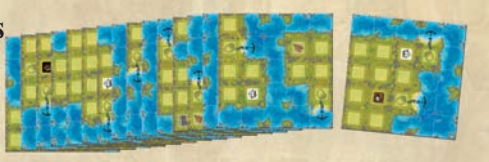
- **1 dobbeltoren**

  De dobbeltoren is opgebouwd uit 3 delen: een trechter, een kartonnen toren en een opvangschaal.

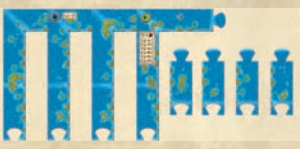
- **49 blokjes** – 7 per kleur (blauw, zwart, rood, bruin, groen, geel en wit)

- **1 voorraadbord**

- **16 eilandtegels**



- **8 kaderdelen**
  – voor om de eilanden



- **37 neutrale landschapstegels**

voorkant

achterkant

- **24 vooruitgangsfiches**

- **40 goederenfiches**
  – 8 per soort

- **50 productiefiches**
  – per soort 3x “2”, 4x “3” en 3x “4”.

- **6 piratenfiches**

- **5 schatkisten**
  – voor grote eilanden

- **4 tijdsfiches**

- **1 planningsfiche**

- **1 spelregels**

Spelmateriaal per speler:

- **1 spelersbord**

- **16 dorpstegels**

voorkant

achterkant

- **12 handelsposten**

- **2 schepen**

- **3 schijfjes**
  – voor op je spelersbord

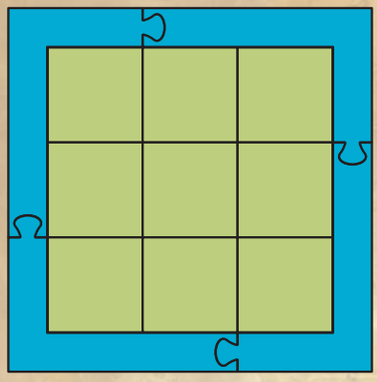
- **1 scoreschijfje**
  – voor op het puntenspoor

- **1 speelvolgordeschijfje**
  – voor op het speciale actiespoor

- **2 puntenfiches**
  – 50/100 en 150/200

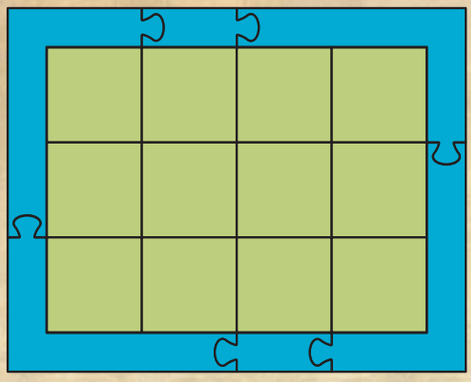
Voorbereiding

Samenstelling speelveld met 2 spelers



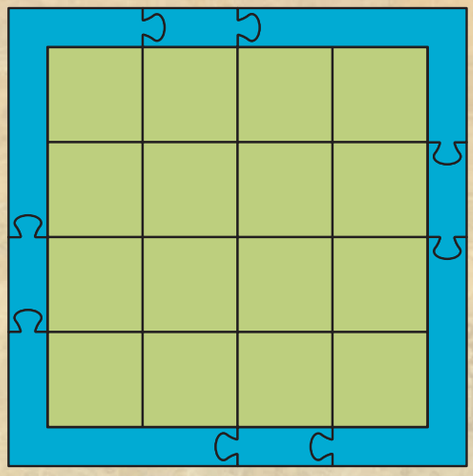
Het speelveld bestaat uit:
9 eilandtegels en 4 hoekkaders.

Samenstelling speelveld met 3 spelers



Het speelveld bestaat uit:
12 eilandtegels, 4 hoek- en 2 kleine kaders.

Samenstelling speelveld met 4 spelers



Het speelveld bestaat uit:
16 eilandtegels, 4 hoek- en 4 kleine kaders.

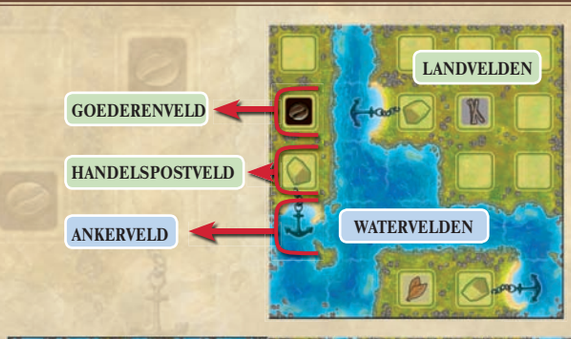
Voorbeeld voorbereiding voor 4 spelers:

1. Samenstellen speelveld

Vorm met 16 eilandtegels een willekeurig speelveld. Leg de tegels neer zoals in de afbeelding hierboven.

Hierbij gelden de volgende regels:

1. Er morgen geen watergebieden volledig door land zijn omringd.
2. De landvelden moeten horizontaal en verticaal aan elkaar grenzen.



Plaats daarna het kader rond de 16 eilandtegels.

Leg de tijdsfiches in een stapel op het veld met de zandloper op het kader.

Een eiland dat bestaat uit 20 of meer landvelden wordt aangeduid als groot eiland. Alle andere eilanden zijn kleine eilanden. Plaats een schatkist op elk groot eiland.

Leg de goederenfiches op de betreffende velden op de eilanden.

Leg het planningsfiche naast het speelveld. Leg daar ook gedekt de algemene neutrale landschapstegels.

Amerigo_Spielregel_NL.indd 2 26.07.13 08:32

2. Materiaal spelers

Iedere speler ontvangt een spelersbord en legt dit voor zich neer.

Iedere speler kiest een kleur en pakt de 12 handelsposten, 2 schepen, 16 dorpstegels, 3 scoreschijfjes, 1 puntenschijfje, 1 speelvolgordeschijfje en de twee puntenfiches in zijn kleur.

Iedere speler plaatst 1 scoreschijfje op het eerste veld van zijn vooruitgangs-, kanonnen-, en goudspoor.

De spelers bewaren hun handelsposten, schepen, puntenschijfje en speelvolgordeschijfje naast hun spelersbord.

De spelers leggen hun 16 dorpstegels gedekt naast de neutrale landschapstegels.

3. Voorraadbord

Leg het voorraadbord voor iedereen goed bereikbaar op tafel.

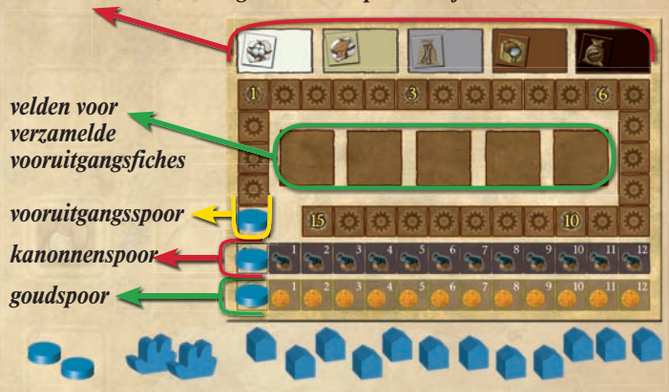
Schud de piratenfiches en leg deze gedekt op de piratenvelden. Leg het overgebleven piratenfiche terug in de doos. Kies een willekeurig piratenfiche en draai het open.

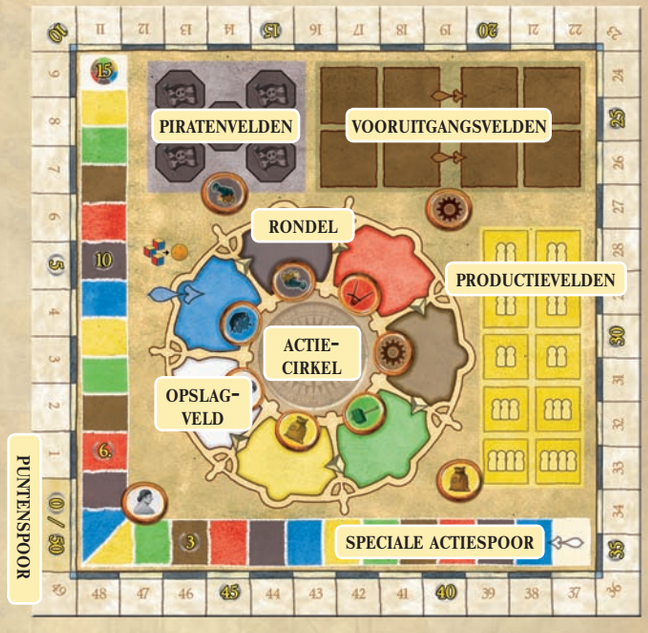
Schud de vooruitgangsfiches en leg deze naast het voorraadbord. Leg een vooruitgangsfiche open op elk vooruitgangsveld.

Schud gedekt alle 50 productiefiches. Leg daarna op elk productieveld een productiefiche. De overige productiefiches komen in 4 gedekte stapels van gelijke hoogte naast het bord te liggen.

Opmerking: Als een speler het einde van het scorespoor bereikt, legt hij zijn puntenfiche met het betreffende bereikte aantal punten naast het 0/50 veld.

Velden voor verzamelde goederen- en productiefiches.





Aanpassingen voor 2 en 3 spelers

Verwijder in een spel met 2 spelers de goederenfiches voor 3 en 4 spelers. Verwijder in een spel met 3 spelers alleen de fiches voor 4 spelers. Gebruik enkel de goederenvelden voor het betreffende aantal spelers. Leg de overgebleven goederenfiches in de doos.

2 spelers: 30 goederenfiches

3 spelers: 40 goederenfiches

Iedere speler plaatst zijn puntenschijfje op het 0/50-veld van het puntenspoor.

Leg de speelvolgordeschijfjes van de spelers in een willekeurige volgorde op het eerste veld van het speciale actiespoor. De speler die bovenop ligt, is de startspeler. Alle andere spelers krijgen één goud voor elke andere speler die voor hem gaat in de speelvolgorde.

De spelers plaatsen hun schijfje op het goudspoor het betreffende aantal velden vooruit.

Voorbeeld: Rood is de startspeler. Wit speelt als tweede en krijgt 1 goud. Daarna komt Blauw, hij krijgt 2 goud. Als laatste is Geel aan de beurt, hij krijgt 3 goud.

Amerigo_Spielregel_NL.indd 3 26.07.13 08:32

4. De dobbeltoren

Plaats de dobbeltoren naast het speelveld. Werp alle 49 blokjes in de dobbeltoren. Leg de blokjes die uit de toren zijn gevallen gesorteerd naar kleur op de betreffende opslagvelden.

Hiermee is de voorbereiding van het spel afgerond en kan het spel beginnen.

Voorbeeld: In de toren zijn gebleven: 2x rood en geel; 3x blauw, zwart en groen; 4x bruin en wit.

Spelverloop

Het spel duurt 5 rondes. Elke ronde bestaat uit 7 fases. Elke fase kiest iedere speler, in de speelvolgorde, exact één actie.

Er zijn 7 acties. Deze zijn gerelateerd aan verschillende kleuren:

Schepen verplaatsen *Kanonnen laden* *Plannen*

Vooruitgang *Uitbreiden* *Koop productiefiches* *Speciale actie*

Aan het begin van de eerste fase van een ronde werpt de startspeler alle blokjes voor de blauwe scheepsactie in de dobbeltoren.

Voorbeeld: De speler neemt de 4 blauwe blokjes en werpt ze in de toren.

Leg alle blokjes die vervolgens uit de toren vallen in de actiecirkel. Deze blokjes geven aan welke acties gekozen kunnen worden in deze ronde en hoe vaak ze kunnen worden gebruikt:

- De kleuren van de blokjes die uit de toren vallen, bepalen welke acties gekozen kunnen worden.
- Het hoogste aantal blokjes van een kleur bepaalt het aantal acties van elke afzonderlijke actie in deze ronde. Elk blokje in die kleur stelt één actiepunt (AP) voor.

Voorbeeld: 4 blauwe, 1 zwart, 1 rood en 2 groene blokjes zijn uit de toren gevallen. Deze gaan naar de actiecirkel. De 4 blauwe blokjes zijn het hoogste aantal van dezelfde kleur. De spelers mogen nu 4 AP gebruiken voor een blauwe, groene, zwarte of rode actie in deze fase.

Beginnend met de speler wiens schijfje, en verder in die volgorde, vooraan staat op het speciale actieveld, kiest iedere speler één van de beschikbare acties uit. Het is toegestaan dat meerdere spelers dezelfde actie kiezen.

Voorbeeld: Rood staat voor Wit, Blauw en Geel, dus hij mag als eerste kiezen welke actie hij wil uitvoeren in deze fase.

Als er meerdere schijfjes op hetzelfde veld liggen, zoals aan het begin van het spel, dan wordt de stapel van boven naar beneden afgehandeld.

Voorbeeld: Rood ligt op Wit, Blauw en Geel, dus hij mag als eerste kiezen welke actie hij wil uitvoeren in deze fase.

Amerigo_Spielregel_NL.indd 4 26.07.13 08:32

Als een speler het volledige aantal actiepunten niet kan of wil uitvoeren, dan mag hij hier deze deels of volledig van af zien.

Nadat alle spelers een actie hebben uitgevoerd, gaan alle blokjes in het actieveld naar de betreffende velden van het voorraadbord en begint een nieuwe fase.

Daarna worden de blokjes van het volgende opslagveld met de klok mee in de dobbeltoren geworpen. Na de fase waarin de witte blokjes in de dobbeltoren zijn geworpen eindigt de ronde.

Dan volgt een tussentijdse puntentelling, waarna de volgende ronde wordt voorbereid.

Een overzicht van de afzonderlijke actie:

Opmerking: Als een veld op het voorraadbord leeg is of er vallen geen blokjes uit de toren, dan wordt de fase overgeslagen.
Als er op een bepaald moment onbedoeld blokjes uit de toren vallen (bijv. omdat iemand tegen de tafel stoot), dan blijven deze blokjes in de schaal liggen en worden deze in de volgende ronde met de betreffende blokjes in de toren geworpen.

De blauwe actie: Schepen verplaatsen

De eerste keer dat een speler deze actie kiest, plaatst hij zijn schepen op twee velden naar keuze op het kader.

Voor elk actiepunt mag de speler elk van zijn schepen naar een horizontaal of verticaal aangrenzend veld verplaatsen.

Er is geen limiet aan het aantal schepen op een veld op het kader. Op de velden tussen de eilanden kan slechts één schip staan.

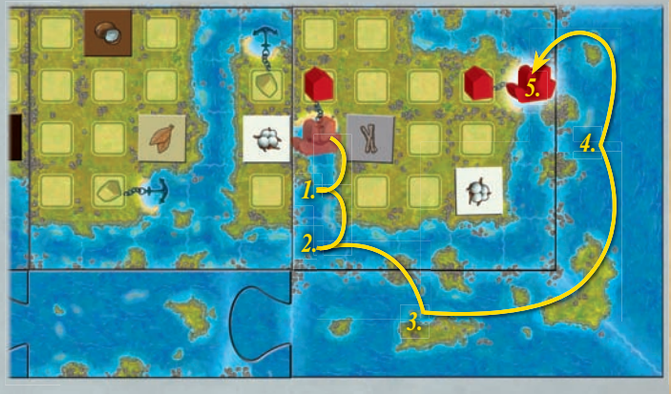
Een schip blokkeert niet de doorgang voor andere schepen.

Als een schip eindigt op een veld met een anker, dan mag de speler een handelspost stichten op een aangrenzend handelspostveld, mits nog onbezet. Vanaf nu kan die speler dat eiland ontwikkelen.

De speler die als eerste een handelspost op een eiland sticht, krijgt 3 overwinningspunten voor deze ontdekking.

Elk hoekkader bestaat uit drie watervelden. Een klein kader bestaat uit slechts één waterveld.

Voorbeeld: 4 AP: Rood plaatst zijn eerste schip kosteloos op het kader en mag nu 4 velden varen. Hij besluit om slechts 3 velden te varen naar een veld met een anker en sticht daar een handelspost. Hij gebruikt het vierde AP voor dit schip niet. Hij mag nu ook 4 AP gebruiken om zijn tweede schip te verplaatsen.



Voorbeeld: 5 AP: De speler verplaatst zijn schip naar een ander veld met een anker op het eiland waar hij reeds een handelspost had gesticht. Hij plaatst daar nog een handelspost, maar krijgt er geen overwinningspunten voor, omdat het eiland reeds was ontdekt.

Opmerking: Een speler mag meerdere handelsposten stichten op hetzelfde eiland.

De zwarte actie: Kanonnen laden

Voor elk actiepunt mag de speler het schijfje op zijn kanonnenspoor een veld naar rechts verplaatsen op zijn spelersbord.

Voorbeeld: 4 AP: Rood verplaatst zijn schijfje op het kanonnenspoor 4 velden naar rechts.

Amerigo_Spielregel_NL.indd 5 26.07.13 08:32

De rode actie: Plannen

Met deze actie mag de speler uitbreidingstegels uit de algemene voorraad pakken en op zijn spelersbord leggen. Zowel de dorpstegels van een speler als de neutrale landschapstegels worden uitbreidingstegels genoemd.

Voor elk actiepunt mag de speler één van zijn eigen dorpstegels pakken, ongeacht de grootte.

Het pakken van neutrale landschapstegels kost 1-6 actiepunten, afhankelijk van de grootte. Een speler mag slechts één neutrale landschapstegel per ronde pakken.

Voorbeeld: 4 AP: Rood neemt een neutrale landschapstegel "2" en een "4" en "3" dorpstegel uit de algemene voorraad.

De bruine actie: Vooruitgang

Voor elk actiepunt verplaatst de speler het schijfje op zijn vooruitgangsspoor een veld vooruit op zijn spelersbord. Elke keer als de speler voorbij een veld gaat of bereikt waarop overwinningspunten zijn aangegeven, mag hij een vooruitgangsfiche van het voorraadbord pakken en op zijn spelersbord leggen.
Aan het einde van het spel krijgt de speler het hoogste bereikte aantal overwinningspunten. De verschillende vooruitgangsfiches worden toegelicht op pagina 11 en 12.

Voorbeeld: 5 AP: Blauw gaat over een veld met overwinningspunten. Hij krijgt een vooruitgangsfiche van het voorraadbord en legt dit op zijn spelersbord.

De groene actie: Uitbreiden

Met deze actie mag de speler uitbreidingstegels uit zijn persoonlijke voorraad op zijn spelersbord op eilanden plaatsen, waarop hij minstens één handelspost heeft gebouwd.

Het plaatsen van een dorpstegel kost één actiepunt.

Het plaatsen van neutrale landschapstegels kost 1-6 actiepunten, afhankelijk van de grootte.

Voorbeeld: Het bouwen van een neutrale landschapstegel "2" en een "4" en "3" dorpstegel kost 4 AP.

Bij uitbreiden gelden de volgende regels:

1. Uitbreidingen kunnen enkel op land worden gebouwd, nooit op water.

Voorbeeld: Een deel van de dorpstegel komt op water te liggen en dat is niet toegestaan.

2. Elke uitbreiding moet horizontaal of verticaal grenzen aan…
   a) een handelspost van de speler…

Voorbeeld: Deze dorpstegel grenst niet horizontaal of verticaal aan een handelspost.

Amerigo_Spielregel_NL.indd 6 26.07.13 08:32

b) …of een keten van eigen of neutrale landschapstegels, die is verbonden met een handelspost. Het maakt niet uit welke speler de landschapstegels heeft gebouwd.

3. Als op een goederenveld wordt gebouwd, pakt de speler het goederenfiche en legt dit op het betreffende veld van zijn spelersbord. Stapel goederenfiches van dezelfde soort.
4. Over handelsposten kan niet worden gebouwd, over handelspostvelden mag wel worden gebouwd. Hier kan dan geen handelspost meer worden gebouwd.
5. Een speler mag in een ronde meer dan één uitbreiding bouwen en op verschillende eilanden.

Voorbeeld: De speler legt zijn fiches op deze wijze neer, daarmee zijn deze direct of via een keten verbonden aan een handelspost.

Voorbeeld: Rood legt zijn uitbreidingstegel over een suiker- en een wolfiche. Hij pakt deze goederen en legt ze op zijn spelersbord.

Leg de uitbreidingstegel gedekt neer als deze wordt gebouwd en scoor daarna punten:

Er zijn twee puntenwaarden op elk dorps- en landschapstegel afgedrukt. Als je uitbreidt op een klein eiland, dan krijg je het laagste aantal punten, op een groot eiland (aangegeven door een schatkist) krijg je het hoogste aantal punten.

Voltooien van een eiland:

Als het laatste veld van een klein eiland wordt bebouwd, ontvangt die speler 3 extra overwinningspunten voor het voltooien van het eiland.

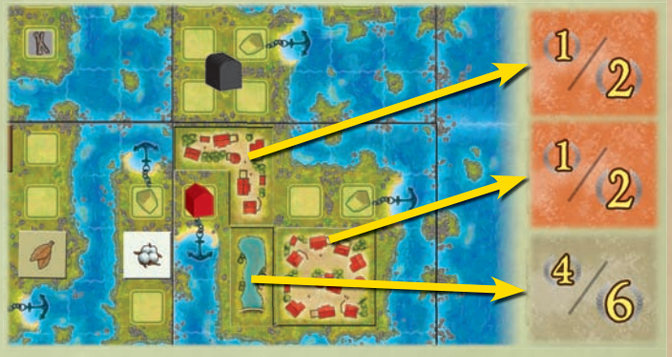
Als een groot eiland wordt voltooid, krijgt die speler 3 overwinningspunten en de schatkist, die hij naast zijn spelersbord ligt.

Ten slotte krijgen alle spelers met minstens één handelspost op het eiland overwinningspunten, zoals in onderstaande tabel is aangegeven:

Elke speler zoekt in de tabel het aantal handelsposten dat hij op het eiland heeft gesticht en vermenigvuldigt de daarbij aangegeven waarde met het getal op het huidige tijdsfiche. Die uitkomst is het aantal overwinningspunten dat die speler krijgt.

Je kunt het eiland zelfs voltooien als je op het laatste vrije veld met een anker een handelspost plaatst.

Alle met deze actie verkregen overwinningspunten worden direct toegevoegd aan het puntenspoor. Draai de gescoorde tegels om naar hun voorzijde nadat ze zijn gescoord.



Voorbeeld: Rood legt zijn fiche op een groot eiland en scoort daarmee 10 overwinningspunten (OP).

Ronde 2 = tijdsfiche "4"

Voorbeeld: Rood bouwt een dorpstegel "2" en voltooit het eiland in de tweede ronde van het spel. Hij krijgt 2 OP voor het bouwen van het dorpstegel, 3 OP voor het voltooien van het eiland en 12 OP voor zijn 2 handelsposten op het eiland (3x4). Rood krijgt in totaal dus 17 OP en daarnaast ook de schatkist. Blauw krijgt 4 OP voor zijn handelspost.

Opmerking: Verplaats de schatkist als je er een uitbreidingstegel overheen legt.

Amerigo_Spielregel_NL.indd 7 26.07.13 08:32

De gele actie: Koop productiefiches

Met deze actie mag de speler productiefiches kopen van het voorraadbord. Dit kost 2, 3 of 4 actiepunten. De productiefiches komen samen met de goederenfiches op het spelersbord te liggen in stapels.

Iedere speler beschikt vanaf het begin van het spel over een goederenfiche van elke soort. Deze zijn op het spelersbord afgedrukt.

Voorbeeld: 5 AP: Rood koopt twee wol productiefiches voor 5 AP van het voorraadbord. Hij legt deze op zijn spelersbord, bovenop wolfiches reeds in zijn bezit.

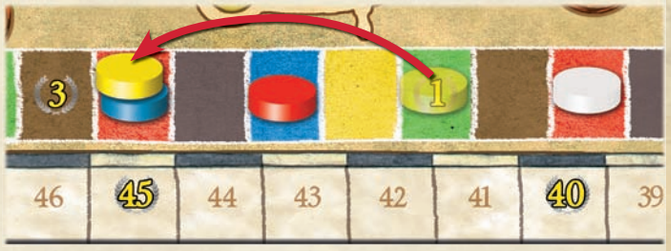
Opmerking: Aan het einde van het spel leveren combinaties van dezelfde goederen- en productiefiches overwinningspunten op.

De witte actie: speelvolgorde / speciale actie

Bij deze actie heeft de speler twee opties:

1. **Wijzig speelvolgorde:**
   Voor elk actiepunt mag de speler het schijfje op het speciale actiespoor een veld naar rechts verplaatsen Als het schijfje eindigt op een veld, dat reeds bezet is door een of meer andere spelers, dan plaatst de speler zijn schijfje daar bovenop.
2. **Speciale actie:**
   Als een speler minstens een keer op het speciale actiespoor vooruit is gegaan, dan staat zijn schijfje op een gekleurd veld. Deze kleuren corresponderen met de hiervoor beschreven acties. Als er geen blokje in die kleur in de actiecirkel liggen, dan hij witte blokjes gebruiken voor een actie in die kleur.

Aan het einde van het spel krijgt de speler het hoogste bereikte aantal overwinningspunten.



Voorbeeld: 5 AP: Geel verplaatst zijn schijfje naar een rood veld. Hij is de nieuwe startspeler. Hij ziet af van het gebruiken van de resterende AP.

Voorbeeld: 5 AP: Wit kiest de witte blokjes om een rode actie uit te voeren. Hij kan nu 5 AP voor planning gebruiken.

Goud

In plaats van het uitvoeren van een actie mag de speler goud pakken.

De speler telt het totaal aantal blokjes in de actiecirkel en deelt dit aantal door drie (afgerond naar boven). De speler verplaatst zijn schijfje op het goudspoor dit aantal velden.

Als een speler meer dan 12 goud heeft, wordt al het goud boven dit aantal direct omgezet in overwinningspunten; 1 goud = 1 overwinningspunt.

Voorbeeld: Blauw neemt 4 goud, omdat er 10 blokjes in de actiecirkel liggen. Hij had reeds 9 goud, dus verplaatst hij zijn schijfje naar het "12" veld. Voor het ene overtollige goud scoort hij een overwinningspunt.

Amerigo_Spielregel_NL.indd 8 26.07.13 08:32

Spelers kunnen op de volgende manieren goud krijgen:

- Als het schijfje van een speler op het kanonnen-, vooruitgangs- of speciale actiespoor het laatste veld bereikt zonder dat de speler alle beschikbare corresponderende actiepunten kan gebruiken, krijgt hij 2 goud, onafhankelijk van het aantal actiepunten dat hij niet kan gebruiken.
- Als een speler een groot eiland voltooit, krijgt hij een schatkist. Deze schatkist kan op elk moment worden ingeleverd voor 3 goud.
- Er zijn ook vooruitgangsfiches die eenmalig goud opleveren.

Goud gebruiken:

De blokjes in de actiecirkel bepalen hoe vaak een speler een bepaalde actie mag uitvoeren. Door goud te betalen kan de speler het aantal actiepunten verhogen. Voor elke betaalde goud krijgt de speler 1 actiepunt.

Aan het einde van het spel levert elke goud 1 overwinningspunt op.

Opmerking: Een speler krijgt zelfs 2 goud als hij het einde van deze sporen in een vorige ronde heeft behaald en de actie deze ronde kiest.

Voorbeeld: 5 AP: Rood kiest de zwarte actie en zou 5 kanonnen krijgen. Omdat hij echter al 10 kanonnen heeft, krijgt hij er slechts 2 bij. De overtollige kanonnen worden omgezet in 2 goud.

Voorbeeld: 2 AP: Rood kiest de bruine actie en betaalt 1 goud voor een extra AP. Nu kan hij 3 velden vooruit op het vooruitgangsspoor en mag hij nog een vooruitgangsfiche van het voorraadbord pakken.

Einde van een ronde en tussentijdse puntentelling

Na de fase waarin de witte blokjes in de dobbeltoren zijn geworpen, eindigt de ronde. Er volgt een tussentijdse puntentelling.

Iedere speler moet kanonnen vuren gelijk aan de kracht van de piraten (totale waarde open piratenfiches). Iedere speler verplaatst zijn schijfje op het kanonnenspoor dit aantal velden naar links. Als een speler daarbij op nul uitkomt en met zijn kanonnen niet de kracht van de piraten heeft geëvenaard, krijgt hij schade. Deze schade is gelijk aan de volledige kracht van de piraten en de speler moet dit aantal velden naar achteren op het scorespoor!

Als een speler kanonnen over heeft na het vuren van het vereiste aantal, mag hij deze behouden voor een volgende ronde.

Opmerking: Als een speler minder dan nul heeft, plaats zijn schijfje dan toch op het veld "0".

Voorbeeld: 6 piraten vallen de spelers aan. Blauw heeft slechts 4 kanonnen – hij plaatst zijn schijfje op het kanonnenspoor op veld "0" en verliest 6 OP.

Voorbeeld: Geel heeft 8 kanonnen. Hij plaatst zijn schijfje op het kanonnenspoor op veld "2" en heeft zich succesvol verdedigd tegen de piraten.

Amerigo_Spielregel_NL.indd 9 26.07.13 08:32

Voorbereiding volgende ronde:

1. Draai een piratenfiche open.
2. Vul de vooruitgangsfiches aan:
   Verwijder eerst alle vooruitgangsfiches in het rechterveld en leg deze terug in de doos. Schuif daarna de vooruitgangsfiches van het linkerveld naar het rechterveld. Leg 4 nieuwe vooruitgangsfiches in het linkerveld.
3. Vul de productiefiches aan:
   Leg de overgebleven productiefiches op het voorraadbord in de doos. Leg de fiches in de volgende stapel op het bord.
4. Verwijder het bovenste tijdsfiche.

Voorbeeld: Aan het eind van de volgende ronde vallen 10 piraten de spelers aan.

Opmerking: Het niet ongebruikelijk dat er minder dan 8 vooruitgangsfiches beschikbaar zijn.

Einde van het spel

Het is afgelopen na de 5e ronde. Er volgt nog een laatste tussentijdse puntentelling.

Daarna volgt de eindwaardering (houd alle overwinningspunten direct bij op het scorespoor):

1. **Goud:**
   Wissel eerst elke schatkist en elk vooruitgangsfiche dat eenmalig goud oplevert (1x) om voor goud.
   Opmerking: Elke overtollige goud op het goudspoor wordt direct omgezet in 1 OP.
   Daarna levert elke goud in het bezit van de speler 1 overwinningspunt op.
2. **Goederen:**
   Handel elke goederensoort afzonderlijk af. Vermenigvuldig het aantal productiefiches van een soort (incl. het afgedrukte productiefiche op je spelersbord) met het aantal goederenfiches van dezelfde soort. De uitkomst is het aantal punten dat de speler krijgt voor deze goederensoort.
   Opmerking: Elk productiefiche telt als 1 onafhankelijk van het aantal AP dat het gekost heeft.

Voorbeeld: Eindwaardering voor Rood:

Goud:

Eerst wisselt hij 8 goud van schatkisten en vooruitgangsfiches om. Daarmee bereikt hij de limiet van zijn goudspoor, de overtollige 5 goud wordt direct omgezet in 5 OP. Vervolgens scoort hij 12 OP voor zijn goudspoor.

Goederen:

De speler krijgt voor...
...wol: 12 OP (3 goederenfiches x 4 productiefiches)
...tabak: 1 OP (1 goederenfiches x 1 productiefiches)
...suiker: 0 OP (0 goederenfiches x 2 productiefiches)
...kokosnoot: 2 OP (2 goederenfiches x 1 productiefiches)
...koffie: 4 OP (2 goederenfiches x 2 productiefiches)

Amerigo_Spielregel_NL.indd 10 26.07.13 08:32

3. **Vooruitgang:**
Handel alle vooruitgangsfiches met een “E” af. Daarnaast krijgt iedere speler het hoogste bereikte aantal overwinningspunten op zijn vooruitgangsspoor.

Vooruitgang:
De speler krijgt 7 OP van vooruitgangsfiches plus 12 OP, omdat hij nog eens zijn goudspoor mag scoren. Daarnaast krijgt hij 10 OP voor zijn vooruitgangsspoor.

4. **Speciale acties:**
Iedere speler krijgt het hoogst bereikte aantal overwinningspunten op het speciale actiespoor.

De spelers met de meeste punten wint het spel.

In geval van een gelijke stand wint van hen de speler die het verst vooraan staat op het speciale actiespoor.

Speciale acties:
De speler krijgt 6 OP voor zijn speciale actiespoor.

VOORUITGANGSFICHES

Vooruitgangsfiches geven de eigenaar een voordeel gedurende het gehele spel. Er zijn drie verschillende soorten vooruitgangsfiches:

1.	∞ *permanent*	***Dit voordeel geldt vanaf nu tot het einde van het spel.***
2.	1x *eenmalig*	***Dit voordeel kan slechts eenmaal worden gebruikt; draai het fiche om naar de achterzijde als het is gebruikt.***
3.	E *einde*	***Dit voordeel kan enkel worden gebruikt bij de eindwaardering.***

Een overzicht van de vooruitgangsfiches:

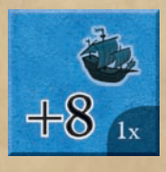
Extra actiepunten:

Op elk fiche staat één actie.

Elke keer als de speler deze actie kiest, krijgt hij 2 extra actiepunten.

Op elke fiche staan twee acties.

Elke keer als de speler één van deze acties kiest, krijgt hij 1 extra actiepunt.



Als de speler de actie “Schepen verplaatsen” kiest, mag hij dit fiche eenmalig gebruiken om 8 extra actiepunten voor beide schepen te krijgen.

Piratenacties:

De kracht van de piraten voor alle andere spelers is 2 hoger.

Als de eigenaar de piraten niet volledig kan verslaan, verliest hij slechts de helft van de overwinningspunten (afgerond naar boven).
Opmerking: Zijn kanonnen is hij nog steeds kwijt.

Als de eigenaar de piraten volledig kan verslaan aan het einde van het spel, krijgt hij 2 goud.
Opmerking: Zelfs als de kracht van de piraten 0 is, krijgt de eigenaar 2 goud.

Amerigo_Spielregel_NL.indd 11 26.07.13 08:32

Planning- en uitbreidingsacties:

Als de eigenaar voor de actie planning kiest, mag hij twee neutrale landschapstegels pakken. Hij moet deze landschapstegels wel kunnen betalen met zijn actiepunten.

Als er wel groene blokjes, maar geen rode blokjes in de actiecirkel liggen, dan mag de eigenaar de actie planning uitvoeren i.p.v. uitbreiden.

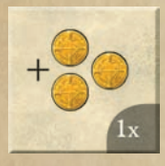
OF

Als er wel rode blokjes, maar geen groene blokjes in de actiecirkel liggen, dan mag de eigenaar de actie uitbreiden uitvoeren i.p.v. planning.

Speelvolgorde:

Als de eigenaar de witte actie kiest om zijn schijfje op het speelvolgordespoor vooruit te plaatsen, mag hij eenmalig zijn schijfje bovenop de speler die vooraan staat op dit spoor plaatsen, ongeacht het aantal beschikbare actiepunten.

Gold:



De eigenaar ontvangt eenmalig 3 goud.

De eigenaar ontvangt eenmalig 5 goud.

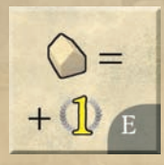
De eigenaar krijgt elke keer 1 goud als hij een handelspost sticht.

Opmerking: Dit voordeel kan niet worden toegepast op handelsposten die zijn gesticht, voordat de speler dit fiche kreeg.

Als de eigenaar goud neemt i.p.v. het uitvoeren van een actie, krijgt hij 1 goud per 2 blokjes in het centrale veld van het actiebord (afgerond naar boven), i.p.v. 1 goud per 3 blokjes.

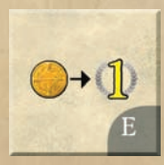
Overwinningspunten:

De eigenaar kan dit fiche eenmalig gebruiken om evenveel overwinningspunten te scoren als het aantal blokjes dat op dat moment in de actiecirkel liggen. *Opmerking: Dit fiche kan niet worden gebruikt bij de eindwaardering.*



De eigenaar krijgt bij de eindwaardering 1 overwinningspunt voor elke door hem gestichte handelspost.

De eigenaar krijgt bij de eindwaardering 7 overwinningspunten.



De eigenaar krijgt bij de eindwaardering 2 overwinningspunten voor elke goud in zijn bezit.

© Copyright 2013 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

Amerigo_Spielregel_NL.indd 12 26.07.13 08:32